**Пояснительная записка к викторине «Своя игра»**

Нельзя себе представить мир без денег. В современном мире без элементарной финансовой грамотности не обойтись даже ребенку. Для того чтобы он не растерялся в ней и стал в будущем финансово благополучным человеком, ему необходимы знания в этой области. Цель финансового просвещения: **содействие формированию финансово грамотного человека**, который может применять полученные знания и умения для решения элементарных вопросов в области семейной экономики.

Многим детям дают карманные деньги. Но они не имеют представление как правильно их расходовать. Поэтому уроки финансовой грамотности особо актуальны. На всех уроках в начальной школе мы встречаемся с заданиями по финансовой грамотности. Итогом этой работы может быть тест, самостоятельная работа, квест и другие формы. Мы предлагаем в качестве обобщения знаний и закрепления «Свою игру» по финансовой грамотности. **Образовательная ценность нашей игры** в том, что каждый раздел является отдельным предметом и охватывает все предметные области начальной школы. Данная игра мотивирует учащихся начальной школы для дальнейшего изучения этой темы.

Форма проведения: игра-викторина

Участники: учитель, учащиеся 3 -4 классов

**Цель игры:** проверить знания и умения, показывающие степень осведомленности в финансовых вопросах.

**Задачи:**

* формировать у учащихся положительное отношение к финансовой грамотности, интереса к экономике;
* применять полученные знания и умения для решения элементарных вопросов по финансовой грамотности;
* развивать коммуникативные навыки при работе в группах.

Ожидаемые планируемые результаты.

Личностными результатами являются:

* осознание себя как члена семьи, общества; понимание экономических проблем семьи и участие в их обсуждении; понимание финансовых связей семьи;
* развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки; планирование собственного бюджета;
* развитие навыков сотрудничества со сверстниками в игровых экономических ситуациях.

**Метапредметными результатами являются:**

**Познавательные:**

* освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
* овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения;
* овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями.

**Регулятивные:**

* понимание цели своих действий;
* планирование действия самостоятельно;
* проявление познавательной и творческой инициативы;
* оценка правильности выполнения действий; самооценка и взаимооценка;
* адекватное восприятие предложений товарищей, учителя.

**Коммуникативные:**

* готовность слушать собеседника и вести диалог;
* готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
* умение излагать своё мнение, аргументировать свою точку зрения и давать оценку событий;
* умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности,
* адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметными результатами являются:**

* понимание основных принципов экономической жизни общества: представление о роли денег в семье и обществе;
* понимание и правильное использование экономических терминов;
* проведение простых финансовых расчётов;
* приобретение знаний и опыта применения полученных знаний и умений для решения типичных задач в области семейной экономики;
* развитие способностей учащихся делать необходимые выводы и давать обоснованные оценки;
* развитие кругозора в области экономической жизни общества и формирование познавательного интереса к изучению общественных дисциплин.

**Правила игры.**

«Своя Игра» состоит из 5 тем по 5 вопросов в каждой (25 вопросов). Вопросы располагаются слева направо, по возрастанию степени сложности (от 10 до 50 баллов).

Игру начинает команда, которой в жеребьевке достался первый номер. Капитан команды выбирает тему и номинал вопроса. Ведущий зачитывает вопрос. Команда ведет обсуждение и когда готова, поднимает сигнальную карточку. Обсуждение на этом заканчивается. Команда отвечает на вопрос (капитан команды или выбранный член команды). Правильный ответ прибавляет количество очков к общей сумме команды. Неправильный ответ на обычный вопрос не уменьшает общее количество очков. Если вопрос остался без ответа, то на него отвечает любая команда. Далее игру продолжает команда по жеребьевке

Среди вопросов имеется необычный: “Кот в мешке”. Команда, правильно ответившая на данный, увеличивает стоимость этого вопроса в два раза. Расположение спецвопросов заранее неизвестно. По завершению игры команды подсчитывают количество баллов. Выигрывает команда, набравшая большее количество баллов.